

PAPER soft

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.*soft* editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

41

Anno 2 - N° 41 - 25 ottobre 1985

I serpenti innamorati
L'attacco dei pomodori
Mostri galattici
Lettura veloce
Velocizzatore di sprites demo
Fil rouge
Corsa nell'iperspazio

Per ricevere gli arretrati di PAPER soft compilare il seguente tagliando:

✂- -

J.soft **Compilare ed inviare in busta chiusa a:**
viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome ____

Cognome ____

Indirizzo ____

CAP __________ Città ______________________________ Prov. __________

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft ______________________________ Anno __________

PAPER soft dedicato a______________________________ Anno __________

a L. 2.000 cad. per un totale di L. .... a mezzo

☐ assegno allegato ☐ contanti allegati

✂- -

Guida per l'input dei programmi versioni C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario"' questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]	C= 7	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]	C= 8	
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓		{GRN}	CTRL 6		{F1}	f1	
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓		{BLU}	CTRL 7		{F2}	f2	
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒		{YEL}	CTRL 8		{F3}	f3	
{DES}	⇐ CRSR ⇒		[<1>]	C= 1		{F4}	f4	
{RVS}	CTRL 9		[<2>]	C= 2		{F5}	f5	
{OFF}	CTRL 0		[<3>]	C= 3		{F6}	f6	
{BLK}	CTRL 1		[<4>]	C= 4		{F7}	f7	
{WHT}	CTRL 2		[<5>]	C= 5		{F8}	f8	
{RED}	CTRL 3		[<6>]	C= 6				

C64

6 **I serpenti innamorati** (Joystick opz.)
di K. Leigh trad. e adatt. di F. Sarcina

9 **L'attacco dei pomodori** (Joystick)
di P. Styler trad. e adatt. di M. Anticoli

15 **Mostri galattici**
di S. Hardin trad. e adatt. di P. Maffei

19 **Lettura veloce**
di L. McKenna trad. e adatt. di P. Maffei

21 **Velocizzatore di sprites demo**
di M. Anticoli

22 **Fil rouge** (Joystick)
di R. Smith trad. e adatt. di F. Sarcina

25 **Corsa nell'iperspazio**
di F. Winder trad. e adatt. di S. Albarelli

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Aut. Min. Rich.

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.000



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.
Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.
Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).
Usando STOP BUG tieni conto del

fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.
Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.
Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.
Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

C64 I serpenti innamorati

Joystick opz.

Questa è una versione del classico videogico da bar "Snake" per due giocatori, con in più alcune caratteristiche che lo rendono interessante ed originale: lo schermo è diviso in sezioni di diverso colore, ed ad ogni colore percorso da uno dei due serpenti corrisponde un determinato incremento del punteggio. I due giocatori possono utilizzare o ambedue la tastiera del C64 oppure uno il joystick (porta 2) e l'altro la tastiera.

```
100 POKE53280,7:POKE53281,1                                  :rem 238
110 PRINT"{CLR}{BLU}"                                        :rem  21
120 PRINTSPC(9)"{RED}{RVS} I SERPENTI INNAMORATI {OFF}
    {BLU}"                                                   :rem  88
150 PRINT                                                    :rem  35
160 PRINTSPC(13);"USARE I TASTI:"                            :rem 198
170 PRINTSPC(9);"{GIU'}{RVS}GIOCATORE{OFF}{ 4 SPAZI}{RVS}
    GIOCATORE{OFF}"                                          :rem 167
180 PRINTSPC(12);"{RVS}UNO{OFF}{ 10 SPAZI}{RVS}DUE{OFF}"
                                                             :rem  87
190 PRINTSPC(13);"{GIU'}E{ 12 SPAZI}@"                       :rem 215
200 PRINTSPC(12);"S D{ 10 SPAZI}[ ]"                         :rem 135
210 PRINTSPC(13);"X{ 12 SPAZI}?"                             :rem 209
220 PRINTSPC(17);"PUNTI:"                                    :rem   9
230 PRINTSPC(13);"{GIU'}BIANCO= 1 '{RVS}{WHT} {OFF}{BLU}'
    "                                                        :rem 125
240 PRINTSPC(13);"CIANO={ 2 SPAZI}3 '{RVS}{CYN} {OFF}
    {BLU}'"                                                  :rem 199
250 PRINTSPC(13);"PORPORA=5 '{RVS}{PUR} {OFF}{BLU}'"
                                                             :rem 128
260 PRINTSPC(13);"BLU={ 4 SPAZI}6 '{RVS} {OFF}'":rem 135
270 PRINT"{GIU'} CHI VINCE OTTIENE UN BONUS DI 50 PUNTI"
                                                             :rem 136
280 PRINTSPC(15);"{GIU'}1-TASTIERA"                          :rem  15
290 PRINTSPC(15);"2-JOYSTICK"                                :rem  19
300 PRINTSPC(7);"(SOLO PER IL GIOCATORE 1)"                  :rem 229
310 PRINTSPC(13);"IMPOSTA 1 O 2"                             :rem  10
320 POKE198,0                                                :rem 194
330 GETA$:JK=VAL(A$):IFJK<1ORJK>2THEN330                     :rem 182
340 IFJK=1THENJK=197                                         :rem 203
350 POKE251,JK                                               :rem  32
360 PRINT"{CLR}ATTENDERE UN ATTIMO"                          :rem  10
370 POKE52,48:POKE56,48:CLR                                  :rem  79
380 BR=PEEK(51)+PEEK(52)*256                                 :rem  23
```

```
390 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEEK(1)AND251
                                                    :rem 189
400 FORX=BRTOBR+511:POKEX,PEEK(X+53248-BR):NEXT    :rem 195
410 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1:POKE53272,(
    PEEK(53272)AND240)+12                           :rem 221
420 FORX=12528TO12535:READI:POKEX,I:NEXTX           :rem 93
430 FORX=12552TO12559:READI:POKEX,I:NEXTX           :rem 97
440 FORX=12768TO12775:READI:POKEX,I:NEXTX           :rem 107
450 FORX=12784TO12791:READI:POKEX,I:NEXTX           :rem 104
460 FORX=12544TO12551:POKEX,255:NEXTX               :rem 17
470 DATA24,60,90,153,24,60,90,153,153,90,60,24,153,90,60,
    24                                              :rem 129
480 DATA17,34,68,255,255,68,34,17,136,68,34,255,255,34,68
    ,136                                            :rem 18
490 JK=PEEK(251)                                    :rem 125
500 POKE53280,3:POKE53281,13:GOTO660                :rem 48
510 FORH=15TO0STEP-3                                :rem 215
520 POKE54296,H                                     :rem 68
530 FORI=0TO20STEP5                                 :rem 171
540 POKE54276,129                                   :rem 152
550 FORJ=1TO10:NEXTJ                                :rem 0
560 POKE54276,128                                   :rem 153
570 POKE54273,72-I:POKE54272,169-I                  :rem 138
580 NEXTI,H                                         :rem 153
590 RETURN                                          :rem 126
600 PA=PEEK(56320)                                  :rem 218
610 IF-((PAAND2↑0)=0)=1THEND1=-40:H1=30:RETURN      :rem 211
620 IF-((PAAND2↑1)=0)=1THEND1=40:H1=33:RETURN       :rem 171
630 IF-((PAAND2↑2)=0)=1THEND1=-1:H1=60:RETURN       :rem 167
640 IF-((PAAND2↑3)=0)=1THEND1=1:H1=62:RETURN        :rem 126
650 RETURN                                          :rem 123
660 HI=1                                            :rem 155
670 CC=54272:C1=1269:C2=1937:D1=40:D2=-40:H1=33:H2=30:S1=
    0:S2=0:LF=0                                     :rem 233
680 POKE54296,15:POKE646,0:SD=1                     :rem 13
690 PRINT"{WHT}{CLR}"                               :rem 8
700 PRINTSPC(9);"UNO--TEMPO--DUE----HI"             :rem 97
710 TI$="000000"                                    :rem 250
720 PRINTTAB(9);"-0---";RIGHT$(TI$,3)"----0-----";-HI;"
    {SIN}-"                                         :rem 131
730 FORI=0TO39                                      :rem 70
740 POKE1144+I,42:POKE1144+CC+I,2:POKE1984+I,42:POKE1984+
    CC+I,2                                          :rem 87
750 NEXTI                                           :rem 36
760 FORI=4TO24                                      :rem 71
770 POKE1024+I*40,42:POKE55296+I*40,2:POKE1063+I*40,42:PO
    KE55335+I*40,2                                  :rem 145
780 NEXTI                                           :rem 39
790 FORI=55536TO56136STEP40                         :rem 93
800 FORJ=10TO30                                     :rem 109
810 POKEI+J,3                                       :rem 229
```

```
820 NEXTJ,I                                              :rem  152
830 FORI=55696TO55976STEP40                              :rem  106
840 FORJ=15TO25                                          :rem  122
850 POKEI+J,4                                            :rem  234
860 NEXTJ,I                                              :rem  156
870 FORI=55816TO55856STEP40                              :rem  101
880 FORJ=18TO22                                          :rem  126
890 POKEI+J,6                                            :rem  240
900 NEXTJ,I                                              :rem  151
910 TI$="000000"                                         :rem  252
920 POKE54277,64:POKE54278,128:POKE54273,17:POKE54272,37
                                                         :rem  168
930 IFPEEK(197)=55THEND2=40:H2=33                        :rem  134
940 IFPEEK(197)=46THEND2=-40:H2=30                       :rem  177
950 IFPEEK(197)=45THEND2=-1:H2=60                        :rem  129
960 IFPEEK(197)=50THEND2=1:H2=62                         :rem   83
970 IFJK=2THENGOSUB600:GOTO1020                          :rem  174
980 IFPEEK(JK)=18THEND1=1:H1=62                          :rem   75
990 IFPEEK(JK)=13THEND1=-1:H1=60                         :rem  114
1000 IFPEEK(JK)=23THEND1=40:H1=33                        :rem  152
1010 IFPEEK(JK)=14THEND1=-40:H1=30                       :rem  195
1020 C1=C1+D1:C2=C2+D2                                   :rem  138
1030 IFPEEK(C1)<>32THENLF=1:C1=C1-D1:S1=S1-P1            :rem  121
1040 P1=PEEK(C1+CC):P1=ABS(P1-INT(P1/16+.5)*16)          :rem   93
1050 S1=S1+P1:PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}";TAB(9);-S1          :rem  127
1060 IFPEEK(C2)<>32THENLF=2:C2=C2-D2:S2=S2-P2            :rem  132
1070 P2=PEEK(C2+CC):P2=ABS(P2-INT(P2/16+.5)*16)          :rem  101
1080 S2=S2+P2:PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}";TAB(20);-S2:rem  175
1090 POKEC1,H1:POKEC1+CC,5                               :rem    1
1100 POKEC2,H2:POKEC2+CC,0                               :rem  247
1110 IFLF>0THENGOSUB510:GOTO1150                         :rem  209
1120 POKE54276,17:FORI=1TO5:NEXTI:POKE54276,16           :rem    5
1130 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{ 14 DES}"RIGHT$(TI$,3)
                                                         :rem  116
1140 GOTO930                                             :rem  155
1150 IFLF=1THENPRINT"{HOME}{ 3 GIU'}{ 11 DES}GIOCATORE-2-
     VINCE":S2=S2+50                                     :rem  138
1160 IFLF=1THENPRINT"{HOME}{ 11 DES}{ 24 GIU'}GIOCATORE-1
     -PERDE";                                            :rem   20
1170 IFLF=2THENPRINT"{HOME}{ 3 GIU'}{ 11 DES}GIOCATORE-1-
     VINCE":S1=S1+50                                     :rem  138
1180 IFLF=2THENPRINT"{HOME}{ 11 DES}{ 24 GIU'}GIOCATORE-2
     -PERDE";                                            :rem   24
1190 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}";TAB(9);-S1                   :rem   89
1200 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}";TAB(20);-S2                  :rem  123
1210 IFS1>HITHENHI=S1                                    :rem   39
1220 IFS2>HITHENHI=S2                                    :rem   42
1230 FORI=1TO400:NEXTI                                   :rem   93
1240 IFPEEK(197)<>64THENPRINT"{HOME}{ 3 GIU'}{ 8 DES}
     {RED}*{BLU}UN'ALTRA-PARTITA?{RED}***{ 2 SIN}";:GOTO1
     260                                                 :rem  238
```

```
1250 GOTO1240                                            :rem 200
1260 POKE198,0:FORI=1TO400:NEXTI                         :rem 199
1270 IFPEEK(197)=13THENPRINT"-SI":FORI=1TO1200:NEXTI:GOTO
     670                                                 :rem 234
1280 IFPEEK(197)=20THENPRINT"-CERTO":FORI=1TO1200:NEXTI:G
     OTO670                                              :rem 202
1290 IFPEEK(197)=39THENPRINT"-NO {RVS}!":FORI=1TO1200:NEX
     TI:NF=1                                             :rem  84
1300 IFNF=1THENPOKE198,0:SYS198                          :rem 140
1310 GOTO1270                                            :rem 200
```

L'attacco dei pomodori

Joystick C64K

Strani pomodori giganti vogliono invadere la città: guidando col joystick n. 2 la tua navicella spaziale, devi assolutamente evitare che più di cinque di essi ti sfuggano. Se colpisci un pomodoro, guadagni 10 punti; devi però riuscire a centrarlo più volte, fino a farlo scoppiare (in questo caso ne ottieni 100). Attento, però, a non sprecare colpi, perché se spari a vuoto perdi 10 punti. Il compito non è dei più semplici, ma non puoi tirarti indietro: se fallisci, l'intera città sarà ridotta in ketchup!!!

```
10 REM** L'ATTACCO DEI POMODORI **                       :rem 154
20 REM** PAPERSOFT **                                    :rem 162
30 REM** TRAD. & ADATT. DI M.ANTICOLI **                 :rem 101
1000 PRINTCHR$(147)                                      :rem  60
1010 POKE53281,0:POKE53280,0                             :rem  23
1020 PRINTCHR$(29)TAB(9)"{ 7 GIU'}{CYN}{RVS}L'ATTACCO DEI
      POMODORI{OFF}{ 3 GIU'}"                            :rem  76
1200 PRINTTAB(7)"PREMI UN TASTO PER GIOCARE"             :rem 127
1210 GETJ$:IFJ$<>""THEN1210                              :rem 250
1220 GETA$:IFA$=""THEN1220                               :rem 173
1230 V=53248:N=4:LX2=100:MX=0:Y2=100                     :rem  21
1240 GOSUB1940                                           :rem  21
1250 PRINTCHR$(147):PRINTCHR$(5)                         :rem 145
1260 GOSUB1780                                           :rem  25
1270 REM SPRITE                                          :rem 133
1290 POKE2040,192:POKE2041,193                           :rem 130
1300 POKE2042,195:POKE2044,196                           :rem 133
1310 REM LEGGE DATI SPRITE                               :rem   6
1320 FORI=12288TO12350:READA:POKEI,A:NEXT                :rem   5
```

```
1330 FORI=12352TO12414:READA:POKEI,A:NEXT          :rem 255
1340 FORI=12416TO12478:READA:POKEI,A:NEXT          :rem  11
1350 FORI=12480TO12542:READA:POKEI,A:NEXT          :rem   5
1360 FORI=12544TO12606:READA:POKEI,A:NEXT          :rem   8
1370 FORI=12736TO12798:READA:POKEI,A:NEXT          :rem  24
1380 REM COLORI SPRITE                             :rem  79
1390 POKEV+41,1:POKEV+43,7:POKEV+39,5              :rem 170
1400 REM ESPANDE SPRITE                            :rem 128
1410 POKEV+23,3:POKEV+29,11                        :rem  29
1430 POKEV+21,7                                    :rem  62
1440 REM LIMITI PER IL JOYSTICK                    :rem  97
1450 POKE49152,0:POKE49153,0                       :rem  37
1460 POKE49156,65:POKE49157,1                      :rem 106
1470 POKE49160,47:POKE49161,0                      :rem  96
1480 POKE49164,232:POKE49165,0                     :rem 149
1490 POKE49168,0                                   :rem 101
1500 SYS49183                                      :rem 206
1510 REM ROUTINE PRINCIPALE MOVIMENTO              :rem 118
1520 REM CANCELLA POMODORO                         :rem  78
1530 X0=345:POKEV+16,PEEK(V+16)OR3                 :rem 217
1540 POKE49169,LX2:POKE49170,MX                    :rem  71
1550 POKE49173,Y2:POKE49174,0                      :rem 135
1560 POKEV,90:POKEV+2,90                           :rem 151
1570 POKE2041,193:POKEV+40,2                       :rem  56
1580 POKEV+21,PEEK(V+21)OR3                        :rem  59
1590 REM CICLO MOVIMENTO                           :rem 219
1600 X0=X0-N:Y0=140-40*SIN(X0/N)                   :rem  31
1610 PRINTCHR$(145)"POMODORI SCAPPATI:";T;"{ 5 SPAZI}PUNT
     I:";YS"{SIN} "                                :rem  29
1620 GOSUB2690                                     :rem  26
1630 Y1=Y0+14                                      :rem 170
1640 HX=INT(X0/256):LX=X0-256*HX                   :rem 111
1650 IFHX=0THENPOKEV+16,PEEK(V+16)AND252           :rem 164
1660 POKEV,LX:POKEV+1,Y0                           :rem 242
1670 POKEV+2,LX:POKEV+3,Y1                         :rem  83

1680 GOSUB2690                                     :rem  32
1690 IFC>=5THENC=0:YS=YS+100:N=N+2:GOTO1530        :rem 104
1700 REM 'FUGA' POMODORO                           :rem 140
1710 IFX0<10THENT=T+1:C=0:GOTO1530                 :rem  19
1720 IFT>5THEN1740                                 :rem  27
1730 GOTO1600                                      :rem 203
1740 PRINTCHR$(147):GOSUB2880                      :rem 211
1750 SYS49208                                      :rem 211
1760 RUN1230                                       :rem 137
1770 END                                           :rem 166
1780 REM DISEGNO SCHERMO                           :rem 206
1790 POKE53280,0                                   :rem  94
1800 POKE53281,6                                   :rem  93
1810 REM LEGGE DATI PER LO SCHERMO                 :rem 199
1820 FORI=1464TO1663:READA:POKEI,A                 :rem  48
1830 POKE54272+I,4:NEXT                            :rem  76
```

```
1840 FORI=1664TO1743:POKEI,160                      :rem 242
1850 POKE54272+I,4:NEXT                             :rem  78
1860 FORI=1744TO2023:POKEI,160                      :rem 235
1870 POKE54272+I,14:NEXT                            :rem 129
1880 REM STELLE                                     :rem 126
1890 FORI=1TO40                                     :rem 119
1900 P=1024+INT(RND(1)*440)                         :rem 173
1910 POKEP,46:POKEP+54272,1                         :rem  37
1920 NEXT                                           :rem  11
1930 RETURN                                         :rem 173
1940 REM ROUTINE L.M. LETTURA JOYSTICK              :rem  94
1950 DATA120,173,20,3,141,29,192,173,21             :rem 167
1960 DATA3,141,30,192,169,71,141,20,3               :rem  69
1970 DATA169,192,141,21,3,88,96,120,173             :rem 192
1980 DATA29,192,141,20,3,173,30,192,141             :rem 174
1990 DATA21,3,88,96,173,27,192,205,16               :rem  96
2000 DATA192,240,3,76,65,193,169,255                :rem  38
2010 DATA141,27,192,162,0,160,0,185,2               :rem  56
2020 DATA220,141,28,192,169,224,153,2               :rem  69
2030 DATA220,185,0,220,72,173,28,192                :rem  19
2040 DATA153,2,220,189,8,192,221,21,192             :rem 169
2050 DATA189,9,192,253,22,192,144,18                :rem  40
2060 DATA189,8,192,157,21,192,189,9,192             :rem 203
2070 DATA157,22,192,104,74,72,76,162                :rem  35
2080 DATA192,104,74,72,176,13,222,21                :rem  24
2090 DATA192,189,21,192,201,255,208,3               :rem  82
2100 DATA222,22,192,189,21,192,221,12               :rem  64
2110 DATA192,189,22,192,253,13,192,144              :rem 131
2120 DATA18,189,12,192,157,21,192,189               :rem  91
2130 DATA13,192,157,22,192,104,74,72,76             :rem 179
2140 DATA207,192,104,74,72,176,8,254,21             :rem 179
2150 DATA192,208,3,254,22,192,189,0,192             :rem 180
2160 DATA221,17,192,189,1,192,253,18                :rem  34
2179 DATA192,144,18,189,0,192,157,17                :rem  50
2180 DATA192,189,1,192,157,18,192,104               :rem  91
2190 DATA74,72,76,1,193,104,74,72,176               :rem  92
2200 DATA13,222,17,192,189,17,192,201               :rem  73
2210 DATA255,208,3,222,18,192,189,17                :rem  33
2220 DATA192,221,4,192,189,18,192,253,5             :rem 183
2230 DATA192,144,18,189,4,192,157,17                :rem  42
2240 DATA192,189,5,192,157,18,192,104               :rem  92
2250 DATA74,72,76,46,193,104,74,72,176              :rem 146
2260 DATA8,254,17,192,208,3,254,18,192              :rem 136
2270 DATA104,74,176,5,169,1,153,25,192              :rem 133
2280 DATA200,232,232,224,4,240,3,76,91              :rem 114
2290 DATA192,238,27,192,108,29,192                  :rem 205
2300 DATA35994                                      :rem 237
2310 FORI=49183TO49478                              :rem 239
2320 READX:POKEI,X:CC=CC+X                          :rem 119
2330 NEXT                                           :rem   7
```

```
2340 READX:IFX<>CCTHENPRINT"ERRORE NELLE DATA":END
                                                      :rem 200
2350 RETURN                                           :rem 170
2360 REM SUBROUTINE SPARO                             :rem  68
2370 X4=X2+12                                         :rem 173
2380 POKEV+21,PEEK(V+21)OR16                          :rem 110
2390 YS=YS-10                                         :rem 241
2400 IFPEEK(2042)=194THENDX=-30                       :rem   6
2410 L=0                                              :rem 128
2420 IFPEEK(2042)=195THENDX=30                        :rem 220
2430 X4=X4+DX                                         :rem 229
2440 L=L+1:IFL>4THEN2540                              :rem 124
2450 H4=INT(X4/256):L4=X4-256*H4                      :rem  11
2460 IFH4=1THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR16                :rem  29
2470 IFH4=0THENPOKEV+16,PEEK(V+16)AND239              :rem 134
2480 POKEV+8,L4                                       :rem  98
2490 REM LIMITI  SCHERMO                              :rem 140
2500 IFX4<0ORX4>320THENPOKEV+21,PEEK(V+21)AND239:GOTO2540
                                                      :rem 197
2510 PC=PEEK(V+30)                                    :rem 242
2520 IFPC=19THENPOKEV+21,PEEK(V+21)AND239:GOSUB2550
                                                      :rem  81
2530 GOTO2430                                         :rem 204
2540 RETURN                                           :rem 171
2550 REM ROUTINE COLLISISIONE                         :rem  99
2560 C=C+0.5                                          :rem  78
2570 REM CAMBIO COLORE POMODORO                       :rem 144
2580 ONC+1GOTO2620,2630,2640,2650,2660                :rem 240
2590 REM ESPLOSIONE POMODORO                          :rem  36
2600 POKE2041,199:FORI=1TO2000:NEXT                   :rem  67
2610 POKEV+21,PEEK(V+21)AND252:GOTO2670               :rem  16
2620 POKEV+40,8:GOTO2670                              :rem 132
2630 POKEV+40,10:GOTO2670                             :rem 174
2640 POKEV+40,9:GOTO2670                              :rem 135
2650 POKEV+40,11:GOTO2670                             :rem 177
2660 POKEV+40,0:GOTO2670                              :rem 128
2670 YS=YS+20                                         :rem 241
2680 RETURN                                           :rem 176
2690 REM CONTROLLO NAVICELLA                          :rem   0
2710 XL=X2                                            :rem  53
2720 IFPEEK(56320)AND16<>16THENGOSUB2360              :rem 101
2730 X2=PEEK(49169)+256*PEEK(49170)                   :rem 131
2740 Y2=PEEK(49173)+256*PEEK(49174)                   :rem 132
2760 IFX2>XLTHENPOKE2042,195                          :rem 187
2790 MX=INT(X2/256):LX2=X2-256*MX                     :rem 182
2800 IFMX=1THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR20                :rem  63
2810 IFMX=0THENPOKEV+16,PEEK(V+16)AND235              :rem 169
2820 POKEV+4,LX2:POKEV+5,Y2                           :rem 136
2830 POKEV+8,LX2:POKEV+9,Y2                           :rem 145
2850 FR=PEEK(56320)AND16                              :rem  84
2860 IFFR<>16THENGOSUB2360                            :rem  82
```

```
2870 RETURN                                        :rem 177
2880 REM FINE GIOCO                                :rem  73
2890 POKE53281,0                                   :rem  97
2900 POKEV+21,0                                    :rem  58
2910 PRINTCHR$(28):PRINTCHR$(147)                  :rem 202
2920 PRINT"{ 3 GIU'}{ 13 SPAZI}FINE DEL GIOCO"     :rem  57
2980 PRINTCHR$(5)                                  :rem 231
2990 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(8)"{ 2 GIU'}IL TUO PUNTEG
     GIO E'";YS                                    :rem  14
3000 PRINTCHR$(28)                                 :rem  12
3010 PRINT:PRINT:PRINT"{ 10 SPAZI}PREMI {RVS}G{OFF} PER G
     IOCARE"                                       :rem 108
3015 PRINT:PRINT"{ 16 SPAZI}{RVS}S{OFF} PER SMETTERE":PRI
     NT:POKE198,0                                  :rem 214
3020 GETB$:IFB$="G"THENRETURN                      :rem  17
3030 IFB$="S"THENEND                               :rem 149
3040 GOTO3020                                      :rem 197
3050 REM DATI SCHERMO                              :rem 223
3060 DATA32,32,32,233,223,32,32,32,32              :rem  53
3070 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32             :rem  98
3080 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32             :rem  99
3090 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32             :rem 100
3100 DATA32,32,32,233,160,160,160,223              :rem  53
3110 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32             :rem  93
3120 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32             :rem  94
3130 DATA32,32,32,233,223,32,32,32,32              :rem  51
3140 DATA32,32,32,32,160,160,160,160               :rem   6
3150 DATA160,160,160,223,32,32,32,32,32            :rem 152
3160 DATA32,32,32,233,223,32,32,32,32              :rem  54
3170 DATA32,32,32,32,32,32,32,233,160              :rem  55
3180 DATA160,160,160,223,32,32,32,32               :rem  10
3190 DATA233,160,160,160,160,160,160               :rem  17
3200 DATA160,160,223,32,32,32,32,32,32             :rem  98
3210 DATA233,160,160,32,32,32,32,32,32             :rem 100
3220 DATA32,32,233,160,160,160,160,160             :rem 106
3230 DATA160,160,160,223,32,32,233,160             :rem 107
3240 DATA160,160,160,160,160,160,160               :rem  12
3250 DATA160,160,223,32,32,32,233,160              :rem  59
3260 DATA160,160,160,223,32,32,32,32               :rem   9
3270 DATA233,160,160,160,160,160,160               :rem  16
3280 DATA160,160,160,160,160,160,160               :rem  16
3290 DATA160,160,160                               :rem   5
3300 REM--SPRITE 0--                               :rem 101
3310 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0                       :rem  77
3320 DATA192,0,0,192,0,0,192,0,0,224               :rem 250
3330 DATA0,0,96,0,60,115,192,39,54,32              :rem  65
3340 DATA1,252,0,3,159,0,6,3,128,4,0               :rem   0
3350 DATA128,4,0,128                               :rem   3
3360 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0             :rem  30
3370 DATA0,0,0                                     :rem 207
3380 REM--SPRITE 1--                               :rem 110
```

```
3390 DATA0,0,0,15,131,192,31,199,224                  :rem  15
3400 DATA63,199,240,63,239,248,127,255                :rem 146
3410 DATA252,127,255,252,255,255,254                  :rem  37
3420 DATA255,255,254,255,255,254,255                  :rem  45
3430 DATA255,254,255,255,254,255,255                  :rem  46
3440 DATA252,127,255,252,127,255,248                  :rem  41
3450 DATA63,255,248,63,255,240,31,255                 :rem  88
3460 DATA224,15,255,192,7,255,0,1,252,0               :rem 166
3470 REM--SPRITE 2--                                  :rem 111
3480 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0                  :rem 197
3490 DATA7,0,0,63,0,0,237,0,7,152,0,28                :rem  99
3500 DATA48,0,125,224,7,255,252,3,255                 :rem  73
3510 DATA252,0,125,224,0,28,48,0                      :rem  70
3520 DATA7,152,0,0,237,0,0,63,0,0,7                   :rem 199
3530 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0                            :rem 245
3540 REM--SPRITE 2B--                                 :rem 175
3550 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0                            :rem 247
3560 DATA224,0,0,252,0,0,183,0,0,25,224               :rem 140
3570 DATA0,12,56,0,7,190,0,63,255,224                 :rem  65
3580 DATA63,255,192,7,190,0,12,56,0,25                :rem 125
3590 DATA224,0,183,0,0,252,0,0,224                    :rem 160
3600 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0                    :rem 191
3610 REM--SPRITE 4--                                  :rem 109
3620 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0                            :rem 245
3630 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0                            :rem 246
3640 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0                            :rem 247
3650 DATA195,12,48,195,12,48                          :rem 160
3660 DATA0,0,0,0,0,0,0                                :rem  65
3670 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                              :rem 158
3680 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                              :rem 159
3690 DATA0,0,0,0,0,0,0                                :rem  68
3700 REM--SPRITE 1B--                                 :rem 172
3710 DATA1,16,8,64,0,16,32,0                          :rem 127
3720 DATA0,16,16,64,8,0,128,0,65                      :rem  76
3730 DATA0,66,16,4,1,16,16,4,128                      :rem  76
3740 DATA64,0,19,0,73,56,0,0                          :rem 133
3750 DATA108,105,4,56,0,128,16,0                      :rem  77
3760 DATA0,130,16,1,17,1,64,0,128                     :rem 116
3770 DATA0,4,0,8,0,32,16,82,16,32,16,0                :rem 100
```

Mostri galattici

C64K

Ecco un gioco per i virtuosi della tastiera. Utilizzando i tasti W, A, D, X per andare rispettivamente in alto, a sinistra, a destra e in basso dovete attraversare con la vostra astronave il quadro spaziale dall'alto verso il basso. La manovra sarebbe semplice se non ci fossero a complicarla dei velocissimi mostri che fanno il possibile per catturarvi ed annientarvi. Ogni volta che la traversata riuscirà vi troverete di fronte ad un nuovo quadro.
Ma attenzione: si tratta di una lotta contro il tempo, in quanto per decidere ogni mossa avete a disposizione pochissimi protosecondi, passati i quali ogni possibilità di salvare la pelle è irrimediabilmente persa! Il gioco termina quando tutte e cinque le astronavi sono distrutte.

```
10 REM  MOSTRI GALATTICI                                  :rem 181
20 POKE53281,1:POKE53280,14                               :rem 237
30 PRINT"{CLR}{GIU'}{ 11 SPAZI}{RED}{RVS} MOSTRI GALATTIC
   I {OFF}"                                               :rem   8
40 PRINT"{BLU}{ 4 GIU'}{ 2 SPAZI}PER MUOVERE L'ASTRONAVE
   USA I TASTI"                                           :rem 127
50 PRINT"{GIU'}{ 14 SPAZI}->W :SOPRA"                     :rem 200
60 PRINT"{GIU'}{ 14 SPAZI}->A :SINISTRA"                  :rem 155
70 PRINT"{GIU'}{ 14 SPAZI}->D :DESTRA"                    :rem 245
80 PRINT"{GIU'}{ 14 SPAZI}->X :SOTTO"                     :rem 224
90 PRINT"{ 3 GIU'}{ 5 SPAZI}PREMI UN TASTO PER CONTINUARE
   "                                                      :rem 247
100 GETA$:IFA$=""THEN100                                  :rem  69
110 PRINT"{CLR}"                                          :rem 246
120 D$="{ 20 GIU'}"                                       :rem 208
130 S=54272                                               :rem  40
140 FORX=STOS+24:POKEX,0:NEXT                             :rem 129
150 POKES+24,15                                           :rem  59
160 POKES,0                                               :rem 117
170 POKES+1,30                                            :rem   5
180 POKES+5,15:POKES+6,250                                :rem 237
190 DIMX(12)                                              :rem 128
200 DIMY(12)                                              :rem 121
210 GOTO1110                                              :rem 143
220 REM SCHERMO                                           :rem 137
230 PRINT"{CLR}"                                          :rem 249
240 FORT=1TO10                                            :rem  67
250 PRINTSPC(13)"[<1>] { 11 Q}"                           :rem 127
260 NEXTT                                                 :rem  43
270 PRINTSPC(13) " [< 11 +>]"                             :rem  39
```

```
280 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{ 19 DES}{GRN}X{ 10 GIU'}"
                                                    :rem 103
290 PRINTSPC(13)"PUNTEGGIO:"SC                      :rem 137
300 X1=6                                            :rem 143
310 Y1=2                                            :rem 141
320 FORT=1TO11                                      :rem  67
330 X(T)=T                                          :rem  36
340 Y(T)=11                                         :rem  52
350 NEXTT                                           :rem  43
360 KA=KA+.1                                        :rem 120
370 RETURN                                          :rem 122
380 REM MOSSA DEL GIOCATORE                         :rem 116
390 KY=PEEK(197)                                    :rem 148
400 POKES+4,33                                      :rem   7
410 FORM=1TO40:NEXTM                                :rem   4
420 POKES+4,0                                       :rem 211
430 PRINT"{HOME}";TAB(X1+13);LEFT$(D$,Y1);"[<1>]Q"
                                                    :rem 192
440 IFKY=18THENX1=X1+1                              :rem  75
450 IFKY=9THENY1=Y1-1                               :rem  32
460 IFKY=23THENY1=Y1+1                              :rem  75
470 IFKY=10THENX1=X1-1                              :rem  72
480 IFX1<1THENX1=1                                  :rem  71
490 IFY1<1THENY1=1                                  :rem  74
500 IFX1>11THENX1=11                                :rem 164
510 PRINT"{HOME}";TAB(X1+13);LEFT$(D$,Y1);"{GRN}X"
                                                    :rem  99
520 PRINT"{HOME}";TAB(X1+13);LEFT$(D$,Y1);"{GRN}X"
                                                    :rem 100
530 FORT=1TO11                                      :rem  70
540 IFX1<>X(T)THEN580                               :rem 244
550 IFY1<>Y(T)THEN580                               :rem 247
560 GOSUB1020                                       :rem 222
570 CA=-1                                           :rem 187
580 NEXTT                                           :rem  48
590 RETURN                                          :rem 126
600 REM MOSSA DEL MOSTRO                            :rem 182
610 FORT=1TO11                                      :rem  69
620 PRINT"{HOME}";TAB(X(T)+13);LEFT$(D$,Y(T));"[<1>]Q"
                                                    :rem 169
630 IFRND(0)<KATHEN900                              :rem  29
640 A=INT(RND(0)*4)                                 :rem  23
650 IFA=0THEN690                                    :rem 166
660 IFA=1THEN710                                    :rem 161
670 IFA=2THEN730                                    :rem 165
680 GOTO750                                         :rem 115
690 X(T)=X(T)+1                                     :rem  50
700 GOTO760                                         :rem 109
710 X(T)=X(T)-1                                     :rem  45
720 GOTO760                                         :rem 111
730 Y(T)=Y(T)-1                                     :rem  49
```

```
740 GOTO760                                              :rem 113
750 Y(T)=Y(T)-1                                          :rem  51
760 IFX(T)<1THEN810                                      :rem  94
770 IFX(T)>11THEN830                                     :rem 148
780 IFY(T)<1THEN850                                      :rem 101
790 IFY(T)>11THEN870                                     :rem 155
800 GOTO880                                              :rem 113
810 X(T)=X(T)+1                                          :rem  44
820 GOTO960                                              :rem 114
830 X(T)=X(T)-1                                          :rem  48
840 GOTO960                                              :rem 116
850 Y(T)=Y(T)+1                                          :rem  50
860 GOTO960                                              :rem 118
870 Y(T)=Y(T)-1                                          :rem  54
880 PRINT"{HOME}";TAB(X(T)+13);LEFT$(D$,Y(T));"{GRN}[<+>]
    "                                                    :rem  35
890 GOTO960                                              :rem 121
900 X2=X1-X(T)                                           :rem  19
910 Y2=Y1-Y(T)                                           :rem  23
920 IFRND(0)<.8THEN950                                   :rem 254
930 X(T)=X(T)+SGN(X2)                                    :rem 193
940 GOTO960                                              :rem 117
950 Y(T)=Y(T)+SGN(Y2)                                    :rem 198
960 PRINT"{HOME}";TAB(X(T)+13);LEFT$(D$,Y(T));"[<1>][<+>]
    "                                                    :rem 133
970 NEXTT                                                :rem  51
980 FORU=1TO11                                           :rem  80
990 PRINT"{HOME}";TAB(X(U)+13);LEFT$(D$,Y(U));"[<1>][<+>]

    "                                                    :rem 138
1000 NEXTU                                               :rem  85
1010 RETURN                                              :rem 162
1020 POKES+4,33                                          :rem  54
1030 FORL=1TO10                                          :rem 105
1040 FORM=10TO30+L*2                                     :rem 112
1050 POKES+1,M                                           :rem  29
1060 NEXTM                                               :rem  83
1070 NEXTL                                               :rem  83
1080 POKES+1,20                                          :rem  53
1090 POKES+4,0                                           :rem   7
1100 RETURN                                              :rem 162
1110 REM PROGRAMMA CENTRALE                              :rem 155
1120 KA=KA+.1                                            :rem 163
1130 GOSUB230:REM SCHERMO                                :rem   9
1140 GOSUB390:REM MOSSA DEL GIOCATORE                    :rem 245
1150 BR=BR+1                                             :rem 136
1160 IFNOTCATHEN1280                                     :rem 198
1170 K=K+1:CA=0                                          :rem  35
1180 SC=SC+AT-BR-5*K                                     :rem 139
1190 IFK<5THEN1130                                       :rem  10
1200 PRINT"{CLR}{GIU'} TERMINE DEL GIOCO."               :rem 192
1210 PRINT"{GIU'} IL TUO PUNTEGGIO E' DI:";              :rem  83
```

```
1220 PRINTSC                                              :rem  232
1230 PRINT"{GIU'} VUOI CONTINUARE (S/N)?{GIU'}":POKE198,0
                                                          :rem  187
1240 GETA$:IFA$=""THEN1240                                :rem  177
1250 IFA$="S"THENRUN                                      :rem  180
1260 IFA$<>"N"THEN1240                                    :rem  191
1270 END                                                  :rem  161
1280 AT=0:IFY1=11THENBR=0:AT=40:GOTO1180                  :rem  156
1290 GOSUB610                                             :rem  227
1300 GOTO1140                                             :rem  195
```

Lettura veloce

C64K

Questo semplice programma vi permetterà di esercitarvi per aumentare la vostra velocità di lettura. Esso mostra, riga per riga, un testo sullo schermo, rendendone però visibile in ogni istante solo la parte che deve venire osservata dai vostri occhi. In tal modo il movimento di questi ultimi viene guidato, consentendovi di imparare a concentrarvi meglio su ciò che leggete senza disperdere la vostra attenzione. La lunghezza della parte di testo visualizzata può venir aumentata o diminuita a piacimento agendo rispettivamente sui tasti > e <; per modificare la velocità di scorrimento si usano invece i tasti A (accelera) e R (rallenta). Potrete così aumentare pian piano la vostra rapidità di lettura fino a raggiungere un livello soddisfacente. Il tasto deve venir memorizzato nelle istruzioni DATA (linee da 1000 in poi) facendo attenzione che ogni stringa non superi i 40 caratteri. Potete sostituire al messaggio-esempio da noi inserito un testo di qualsiasi lunghezza, con l'unico accorgimento di lasciare come ultima istruzione DATA quella contenente la stringa "END".

```
10 POKE 53280,11:POKE 53281,11                              :rem  26
20 PRINT"{WHT}"                                             :rem  56
30 CL=55776                                                 :rem  61
40 DD=50:NC=5                                               :rem 203
50 PRINT"{CLR}"                                             :rem 201
60 FORI=1TO4:PRINT:NEXTI                                    :rem 100
70 PRINTTAB(12)"{RVS} LETTURA VELOCE "                      :rem 180
80 PRINT:PRINT:PRINT                                        :rem 131
90 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}A -ACCELERA LA VELOCITA' DI LETT
   URA"                                                     :rem  88
100 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}R -RALLENTA LA VELOCITA' DI LET
    TURA"                                                   :rem 180
110 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}> -MOSTRA PIU' CARATTERI PER LI
    NEA"                                                    :rem 111
120 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}< -MOSTRA MENO CARATTERI PER LI
    NEA"                                                    :rem 136
130 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}Q -USCITA DAL PROGRAMMA"
                                                            :rem 234
140 PRINT:PRINT:PRINT                                       :rem 176
150 PRINT"{ 3 SPAZI}PREMI LA BARRA PER INIZIARE":PRINT
                                                            :rem 226
160 S=PEEK(197):IFS<>60ANDS<>62THEN160                      :rem   8
170 IFS=62THEN60000                                         :rem  68
```

```
180 POKE788,52                                          :rem   2
190 PRINT"[<4>]"                                        :rem   2
200 READA$                                              :rem  19
210 IFA$="END"THENRUN                                   :rem   3
220 PRINT"{CLR}{ 12 GIU'}"A$                            :rem  41
230 FORL=0TO39                                          :rem  68
240 POKECL+L,1                                          :rem  40
250 IFL-NC>=0THENPOKECL+L-NC,11                         :rem 139
260 FORD=0TODD:NEXTD                                    :rem  24
270 NEXTL                                               :rem  36
280 S=PEEK(197)                                         :rem  65
290 IFS=10THENDD=DD-10                                  :rem  37
300 IFS=17THENDD=DD+10                                  :rem  34
310 IFS=44THENNC=NC+2:IFNC>11THENNC=NC-2                :rem 237
320 IFS=47THENNC=NC-2:IFNC<3THENNC=NC+2                 :rem 192
330 IFS=62THEN60000                                     :rem  66
340 GOTO200                                             :rem  98
999 REM *** QUESTA LINEE DATA SONO SOLO UN ESEMPIO***
                                                        :rem  22
1000 DATA"QUESTO E' UN ESEMPIO PER PROVARE IL"          :rem 188
1010 DATA"PROGRAMMA DI LETTURA VELOCE."                 :rem  96
1020 DATA"QUESTE LINEE POTRANNO ESSERE SOSTITUITE"
                                                        :rem 186
1030 DATA"CON QUELLE CHE DESIDERATE.{ 2 SPAZI}IL COMPUTER
     "                                                  :rem 166
1040 DATA"MOSTRERA' IL TESTO UNA LINEA ALLA VOLTA"
                                                        :rem 200
1050 DATA"DA SINISTRA VERSO DESTRA, OBBLIGANDOVI"
                                                        :rem   4
1060 DATA"AD UTILIZZARE I VOSTRI OCCHI IN"              :rem 234
1070 DATA"MANIERA CORRETTA.{ 2 SPAZI}DOPO AVERE FATTO"
                                                        :rem 216
1080 DATA"UN POCO DI PRATICA, POTRETE RADDOPPIARE"
                                                        :rem   6
1090 DATA"O TRIPLICARE LA VELOCITA' DI SCORRIMENTO"
                                                        :rem  83
1100 DATA"UTILIZZANDO IL TASTO A OPPURE RALLENTARE"
                                                        :rem 163
1110 DATA"LO SCORRIMENTO TRAMITE IL TASTO R."           :rem 199
1120 DATA"SE DESIDERATE VEDERE PIU' CARATTERI"          :rem   3
1130 DATA"CONTEMPORANEAMENTE USATE IL TASTO >."         :rem 118
1140 DATA"IL TASTO < DEVE INVECE ESSERE USATO"          :rem 177
1150 DATA"PER VEDERE MENO CARATTERI SULLA LINEA."
                                                        :rem 173
1160 DATA"TRAMITE LA PRESSIONE DEL TASTO Q"             :rem  50
1170 DATA"USCIRETE DAL PROGRAMMA. QUESTO PROGRAMMA"
                                                        :rem 183
1180 DATA"UTILIZZA UNA DELLE STESSE TECNICHE"           :rem   8
1190 DATA"USATE NEI CORSI REGOLARI DI LETTURA"          :rem  10
1200 DATA"VELOCE. CON UN POCO DI APPLICAZIONE"          :rem 205
1210 DATA"POTRETE ANCHE VOI GODERE DEI BENEFICI":rem    79
```

```
1220 DATA"DI UNA LETTURA SPEDITA E SICURA CHE"   :rem 155
1230 DATA"MIGLIORERA' I VOSTRI RISULTATI NELLA" :rem 147
1240 DATA"SCUOLA E NEL LAVORO."                 :rem  17
1250 DATA"END"                                  :rem 253
60000 POKE198,0:POKE788,49:                     :rem   6
60010 PRINT"{CLR}{WHT}":END                     :rem 113
```

Velocizzatore di sprites demo

C64

Nello scorso numero della tua rivista è stato pubblicato il programma VELOCIZZATORE DI SPRITES. In questo numero ti forniremo un brevissimo programmino che permette di verificare l'efficacia e la semplicità di utilizzo di questa utility. Carica quindi in memoria VELOCIZZATORE DI SPRITES (se non lo possiedi lo troverai sul n. 40 di Papersoft); attivalo con RUN e digita o carica da supporto magnetico il listato qui sotto. Potrai quindi sperimentare l'uso di questa potente utility, provando eventualmente a cambiare i parametri delle POKE, come spiegato nel commento al programma pubblicato la scorsa settimana.
Un'avvertenza: ovviamente questo programmino non funziona se non è già presente in memoria VELOCIZZATORE DI SPRITES.

```
5 PRINT"{CLR}"                                  :rem 153
10 SYS49152:REM INIZIO ROUTINE L/M              :rem  67
20 POKE254,1:REM DISABILITA L'INTERRUPT         :rem 189
30 V=4096*13:REM CHIP VIDEO                     :rem  16
40 FORT=832TO895:POKET,255:NEXT:REM DEFINISCE LO SPRITE
                                                :rem 218
50 POKE2040,13:POKEV+39,1:POKEV+21,1            :rem  71
60 POKEV,24:POKEV+1,50                          :rem  41
70 POKE1023,2:POKE2,2                           :rem 179
80 POKE700,2:POKE701,1                          :rem 234
90 POKE720,24:POKE721,50                        :rem  87
100 POKE740,32AND255:POKE741,229                :rem  41
110 POKE254,0:REM ABILITA L'INTERRUPT           :rem  12
```

C64K Fil rouge

Joystick

Questo simpatico gioco richiama alla mente la trasmissione "Giochi senza frontiere", che alcuni sicuramente ricorderanno. Sei infatti impegnato nel tentare di far scoppiare il numero più alto possibile di palloni saltando verso l'alto. Questi palloncini sono fissati sopra di te, e per aiutarti nei salti puoi utilizzare delle piattaforme elastiche; devi però fare attenzione a non cadere al suolo, se vuoi evitare di farti male e, soprattutto, di porre prematuramente fine alla partita!
Vi sono 9 livelli diversi di difficoltà, in cui cambiano posizione e dimensioni delle piattaforme. Inoltre selezionando il livello 0 avrai l'opportunità di giocare ad un livello casuale, scelto dal computer. Si gioca con il joystick inserito nella porta 2; esso ti permette di direzionare il salto, di effettuare piccoli spostamenti di traiettoria in volo e di intensificare la tua spinta verso l'alto quando essa diminuisce.

```
1 REM FIL ROUGE PER COMMODORE64                              :rem 104
5 S=54272:HF=60                                               :rem  52
10 POKE53281,7:POKE53280,7:PRINT"{CLR}{ 11 GIU'}{BLU}
   { 7 DES}LIVELLO (0-9/0=RND)???"                            :rem  66
11 GETA$:IFA$=""THEN11                                        :rem 231
12 R=VAL(A$):IFR<1THENR=INT(9*RND(1))+1                       :rem  50
13 GOSUB900:GOTO500                                           :rem 133
14 PRINT"{CLR}{ 11 GIU'}":GOSUB600                            :rem 212
15 FORT=1TO30:PRINT:NEXT                                      :rem  85
20 ONRGOTO400,410,420,430,440,450,460,470,480,490
                                                              :rem  11
25 FORL=1TO30:POKE1024+INT(RND(1)*400),5:NEXT:POKE53281,0
   :TI$="000000"                                              :rem   7
26 GOTO250                                                    :rem  56
30 POKE(1024+X+40*Y),32                                       :rem 208
31 JV=PEEK(56320):FR=JVAND16:JV=15-(JVAND15)                  :rem 116
32 POKES+4,32:GOSUB620                                        :rem  41
35 IFJV=4THENX=X-.1                                           :rem 176
36 IFJV=8THENX=X+.1                                           :rem 179
40 IFD=-1THEN150                                              :rem 151
41 IFD=1THENY=Y+1:CN=1                                        :rem  89
43 IFD=1ANDPEEK(1024+X+40*Y)=4THEN200                         :rem 127
44 IFD=-1ANDPEEK(1024+X+40*Y)=4THENY=Y+1:D=1:W=-1
                                                              :rem 126
45 IFPEEK(1024+X+40*Y)=5THEN100                               :rem 252
50 POKE(1024+X+40*Y),CN                                       :rem 254
52 POKE55296+X+40*Y,1                                         :rem 147
```

```
55 IFX<1ORX>39THEND=1:W=-1                              :rem 110
58 IFY>23THEN300                                        :rem 186
60 IFY<LMTTHENFORT=1TO100:NEXT:D=1:W=-1                 :rem  20
90 GOTO30                                               :rem   5
100 POKE1024+X+40*Y,42:POKE55296+X+40*Y,10:HIT=HIT+1:IFHI
    T>20THEN180                                         :rem 247
105 GOSUB650:GOTO30                                     :rem 135
150 IFLD=1THENY=Y-1:CN=1:GOTO41                         :rem 176
155 IFLD=2THENY=Y-1:X=X-1:CN=3:GOTO41                   :rem  61
160 IFLD=3THENY=Y-1:X=X+1:CN=2:GOTO41                   :rem  55
180 POKE53281,1:POKE1024+X+40*Y,CN                      :rem 170
181 GOSUB710:POKE53281,14:POKE53280,14                  :rem 171
182 SC=VAL(TI$):POKE53272,21:PRINT"{CLR}{ 10 GIU'}{BLU}IL
     TUO PUNTEGGIO E' ";INT(SC)/100                     :rem  61
185 FORT=1TO2000:NEXT:PRINT"{ 4 GIU'}{BLU}GIOCHI ANCORA?"
                                                        :rem  57
190 GETA$:IFA$<>"S"THEN195                              :rem 236
192 RESTORE:RUN                                         :rem 239
195 IFA$<>"N"THEN190                                    :rem 104
197 END                                                 :rem 120
200 POKE1024+X+40*(Y-1),0:Y=Y-1                         :rem 175
201 FORT=1TO5:W=1                                       :rem  19
205 JV=15-(PEEK(56320)AND15)                            :rem   7
210 IFJV=1THENLD=1:LMT=LMT-1.5:IFLMT<1THENLMT=0:GOTO220
                                                        :rem  34
211 IFJV=4THENLD=2:GOTO220                              :rem 105
212 IFJV=8THENLD=3:GOTO220                              :rem 111
215 NEXT                                                :rem 215
217 LD=1:LMT=LMT+.5:IFLMT>21THENLMT=21                  :rem 138
220 D=-1:LMT=LMT+1:GOTO30                               :rem 246
250 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}DDDDDD"                        :rem 104
251 FORT=1TO1000:NEXT                                   :rem  30
255 FORT=0TO5:POKE1024+T+40*4,0:FORI=1TO100:NEXT:POKE1024
    +T+40*4,32:NEXT                                     :rem  63
256 POKE1024+5+40*4,0:FORI=1TO1000:NEXT                 :rem 241
260 FORT=4TO0STEP-1:POKE1024+5+40*T,1:FORI=1TO100:NEXT:PO
    KE1024+5+40*T,32:NEXT                               :rem 215
261 FORI=1TO100:NEXT                                    :rem 228
265 FORT=0TO4:POKE1024+5+40*T,1:FORI=1TO100:NEXT:POKE1024
    +5+40*T,32:NEXT                                     :rem  66
270 POKE1024+5+40*4,0:FORT=1TO1000:NEXT:X=5:Y=4:CN=1:POKE
    1024+5+40*4,32:D=-1                                 :rem  96
275 POKE1024+X+40*Y,1:LD=3                              :rem 192
277 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}{ 6 SPAZI}"                    :rem 217
280 GOTO30                                              :rem  54
300 POKE1024+X+40*Y,6:GOSUB670                          :rem 215
310 POKE53281,14:POKE53272,21:PRINT"{CLR}{BLU}{ 7 GIU'}HA
    I COLPITO SOLAMENTE";                               :rem  85
315 PRINTHIT;"PALLONI":GOTO185                          :rem 170
400 PRINT"[<6>]DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD":G
    OTO25                                               :rem  52
```

```
410 PRINT"[<6>]DDDDDDDDDDDDDD{ 9 SPAZI}DDDDDDDDDDDDDDDD":
    GOTO25                                          :rem 209
420 PRINT"[<6>]{ 8 SU}DDDDDDDDDD{ 8 GIU'}DDDDDDDDDDDDDDD
    DDD{ 8 SU}DDDDDDDDDD":GOTO25                    :rem 206
430 PRINT"[<6>]DDDDDDDDDD{ 8 SU}DDDDDDDDDDDDDDDDDDD
    { 8 GIU'}DDDDDDDDDD":GOTO25                     :rem  71
440 PRINT"[<6>] DDDDD{ 3 SPAZI}DDDDD{ 3 SPAZI}DDDDD
    { 3 SPAZI}DDDDD{ 3 SPAZI}DDDDDD ":GOTO25        :rem 196
450 PRINT"[<6>]{ 12 SU}DDDDD{ 4 GIU'}DDDDD{ 6 GIU'}DDDDDD
    DDDDDDDDDDDD{ 6 SU}";                           :rem 138
451 PRINT"DDDDD{ 4 SU}DDDDDD":GOTO25                :rem 117
460 PRINT"[<6>]DDDDDDDDDDDDDD{ 19 SU}DDDDDDDDD{ 19 GIU'}
    ";                                              :rem  97
461 PRINT"DDDDDDDDDDDDDDDDD":GOTO25                 :rem 134
470 PRINT"[<6>]DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD";
                                                    :rem 156
471 PRINT"{HOME}{ 24 GIU'}"                         :rem  24
472 PRINT"{ 13 SU}DDDDDD{ 7 DES}{ 6 GIU'}DDDDDDDDDDDD
    { 7 DES}{ 6 SU}DDDDDD":GOTO25                   :rem 171
480 PRINT"[<6>]{ 10 SU} DDDDDDDDDDDDD{ 9 DES}DDDDDDDDDD
    DDDD":GOTO25                                    :rem  67
500 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEEK(1)AND251:FORI=
    0TO63:FORJ=0TO7                                 :rem  75
505 POKE12288+I*8+J,PEEK(53248+I*8+J):NEXT:NEXT:POKE1,PEE
    K(1)OR4                                         :rem  64
510 POKE56334,PEEK(56334)OR1:POKE53272,(PEEK(53272)AND240
    )+12                                            :rem 156
512 FORCH=0TO6:FORBY=0TO7:READA:POKE12288+(8*CH)+BY,A
                                                    :rem 244
515 NEXT:NEXT                                       :rem  83
550 DATA24,24,60,102,153,24,24,60,153,90,60,36,24,36,66,1
    29                                              :rem 128
555 DATA12,12,248,44,58,72,132,129,96,96,62,104,184,68,66
    ,193                                            :rem  16
560 DATA0,0,0,255,255,0,0,0,60,126,126,126,126,126,60,24
                                                    :rem 208
565 DATA24,24,36,36,60,60,195,129                   :rem 147
570 GOTO14                                          :rem  58
600 FORL=0TO24:POKES,L:NEXT:POKES+5,9:POKES+6,0:POKES+24,
    15:SO=100:W=1                                   :rem 110
601 RETURN                                          :rem 119
620 HF=HF+W:IFHF<1THENHF=1                          :rem  98
625 POKES+5,15:POKES+6,54:POKES+1,HF:POKES+4,17     :rem  68
630 RETURN                                          :rem 121
650 POKES+4,32:POKES+5,15:POKES+1,40:POKES,100:POKES+4,12
    9:FORT=1TO30:NEXT                               :rem  33
660 RETURN                                          :rem 124
670 FORL=0TO24:POKES+L,0:NEXT:POKES+5,20            :rem 248
671 POKES+24,15                                     :rem  67
675 FORT=20TO80:POKES+4,32:POKES+1,T:POKES,T+20:POKES+4,3
    3:FORI=1TO10:NEXT:NEXT                          :rem  15
```

```
680 FORT=1TO50                                          :rem   79
685 IFT/15=INT(T/15)THENPOKES+4,32:POKES+1,20:POKES,50:PO
    KES+4,33:POKES+5,15                                 :rem  108
690 NEXT                                                :rem  222
700 RETURN                                              :rem  119
710 FORL=0TO24:POKES+L,0:NEXT                           :rem   73
720 POKES+3,8:POKES+5,41:POKES+6,89:POKES+14,117:POKES+18
    ,16:POKES+24,143                                    :rem   73
725 READFR,DR:IFFR=0THENRETURN                          :rem  241
730 POKES+4,65::FORT=1TODR*2:FQ=FR+PEEK(S+27)/2:HF=INT(FQ
    /256):LF=FQAND255                                   :rem    6
740 POKES+0,LF:POKES+1,HF:NEXT:POKES+4,64:GOTO725
                                                        :rem   67
800 DATA4817,2,5103,2,5407,2,8583,4,5407,2,8583,4
                                                        :rem  179
805 DATA5407,4,8583,12,9634,2,10207,2,10814,2,8583,2
                                                        :rem   72
810 DATA9634,4,10814,2,8583,2,9634,4,8583,12,0,0:rem  128
900 PRINT"{CLR}{ 11 GIU'}{ 3 DES}{BLU}SIAMO AL LIVELLO
    {RED}{ 9 SPAZI}";R:RETURN                           :rem   14
```

Corsa nell'iperspazio

C64K

State compiendo un normalissimo viaggio nell'iperspazio per portare la posta in un'altra galassia, molto lontana dalla vostra, quando improvvisamente vi trovate in un luogo a tutti sconosciuto, dove ci sono stretti e intricati labirinti di antimateria nei quali dovrete riuscire a passare per tornare a casa sani e salvi e riabbracciare i vostri familiari, ignari della vostra difficilissima situazione.

Il tunnel di antimateria che dovrete percorrere è lungo esattamente 135 anni luce, e per muovervi in esso dovete usare i seguenti tasti:

A .... per andare a sinistra
S .... per andare a destra
Z .... per andare giù
W .... per andare su

Premendo la barra spazio potrete lanciare uno dei missili intergalattici che (fino a 9 consecutivamente) vi consentiranno di creare dei fori nell'antimateria, nel caso ostruisca il passaggio.

Ed ora buon divertimento!!

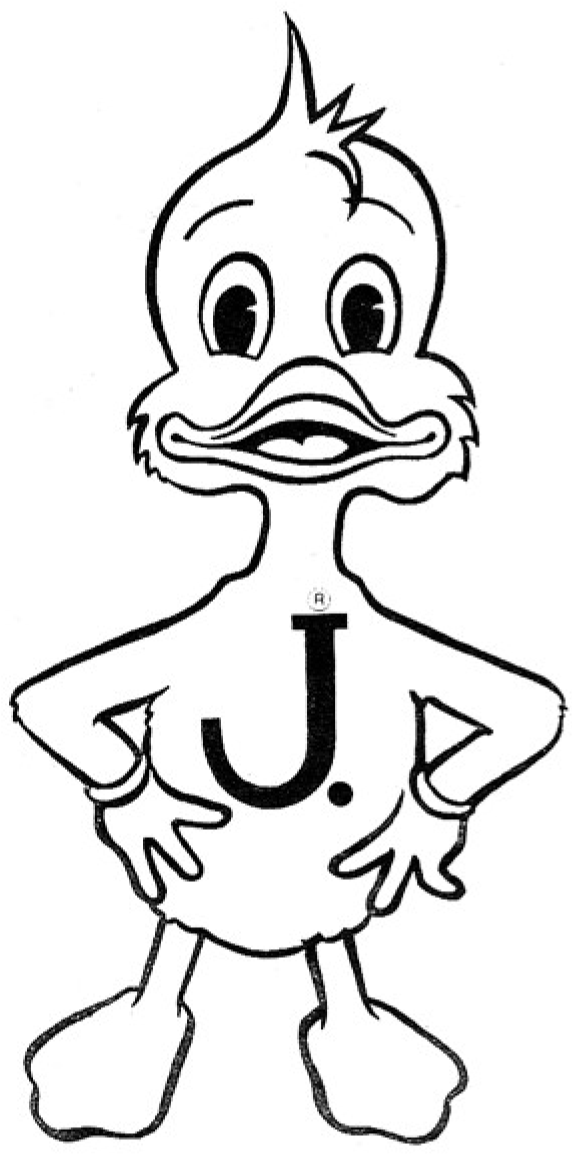
```
12 POKE53280,4:PRINT"{CLR} ATTENDERE, PREGO..." :rem  97
15 REM SETTA I DATI INIZIALI                     :rem 143
18 DIMKX(255),KY(255)                            :rem 144
20 GOSUB5000                                     :rem 167
22 REM METTE LO SCHERMO A 40 COLONNE             :rem  38
24 POKE53270,PEEK(53270)OR8                      :rem  18
25 REM COLORA IL BORDO DI NERO                   :rem 215
26 POKEUB,U0:POKEUG,U9                           :rem 158
27 GOSUB3000                                     :rem 172
28 PRINT"{CLR}{ 25 GIU'}"                        :rem 119
30 REM X E Y SONO LE COORDINATE DELLA NAVETTA    :rem 106
32 REM FG E' IL BANCO DEL MISSILE                :rem  37
35 X=150:Y=80:FG=9                               :rem   8
40 REM METTE LO SCHERMO A 38 COLONNE             :rem  45
45 POKE53270,PEEK(53270)AND247                   :rem 172
60 REM SETTA E VISUALIZZA GLI SPRITE             :rem 213
62 POKEV+2,X:POKEV+3,Y                           :rem 112
65 POKE2041,241:POKEV+21,2:POKEV+40,UF           :rem 228
70 POKE2042,242:POKE2040,240:POKEV+39,U2:POKEV+41,U0
                                                 :rem  28
75 POKEV+16,0:POKEV+30,0:POKEV+31,0              :rem  50
100 REM SETTA LA SUCCESSIVA LINEA DI SCROLL      :rem  65
110 REM D=LIVELLO DI DIFFICOLTA' (MAX 9)         :rem   7
120 D=1:E=0:A=0:B=0:C=0:EE=.2                    :rem  77
125 POKEUV,15:POKEUA+7,129:POKEUD+7,241:POKEUW+7,17
                                                 :rem  95
130 A$="{RVS}{ 45 SPAZI}"                        :rem 140
132 A1$="Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z"
                                                 :rem  67
135 B$="{OFF}{ 42 SPAZI}"                        :rem  18
140 C$="{ 5 SPAZI}*{ 5 SPAZI}*{ 13 SPAZI}*{ 13 SPAZI}*"
                                                 :rem  37
142 C$=C$+"{ 37 SPAZI}*{ 9 SPAZI}"               :rem  59
150 E=E+EE*RND(1)                                :rem 162
160 ONDGOTO200,250,300,350,400,450,500,550,600   :rem  87
200 D$=LEFT$(A$,SIN(E)*9+10)+LEFT$(B$,20)+A$     :rem  38
210 IFE>15THENPOKEUG,U3:D=2                      :rem 166
220 GOTO650                                      :rem 104
250 D$=LEFT$(A$,SIN(E)*11+12)+LEFT$(B$,16)+A$    :rem  91
260 IFE>30THENPOKEUG,UU:D=3                      :rem 203
270 GOTO650                                      :rem 109
300 D$=LEFT$(A$,(SIN(E)+COS(E*.9))*4.5+12)+LEFT$(B$,16)+A
    $                                            :rem  20
305 IFRND(1)<.08THEND$="{RVS}{OFF}"+A$           :rem 171
310 IFE>45THENPOKEUG,U5:D=4                      :rem 174
320 GOTO650                                      :rem 105
350 N$=B$:IFRND(1)<.08THENN$="{OFF}"+A1$         :rem  35
355 D$=LEFT$(A$,(SIN(E)+COS(E*1.1))*4.5+12)+LEFT$(N$,16)+
    A$                                           :rem  83
360 IFE>60THENPOKEUG,U9:D=5                      :rem 181
```

```
370 GOTO650                                           :rem  110
400 IFRND(1)>.6THEND$="{OFF}{RVS}"+B$:GOTO410        :rem  128
405 D$="{OFF}{RVS}{OFF}"+MID$(C$,INT(RND(1)*40+1),40)
                                                      :rem  225
410 IFE>75THENPOKEUG,U7:D=6                           :rem  182
420 GOTO650                                           :rem  106
450 D$=LEFT$(A$,SIN(E)*12+13)+LEFT$(B$,14)+A$        :rem   93
460 IFE>90THENPOKEUG,UR:D=7                           :rem  212
470 GOTO650                                           :rem  111
500 D$=LEFT$(A$,(SIN(E)+COS(E*5.1))*4.5+12)+LEFT$(B$,16)+
    A$                                                :rem   67
510 IFE>105THENPOKEUG,U8:D=8                          :rem  228
520 GOTO650                                           :rem  107
550 IFRND(1)>.25THEND$="{OFF}{RVS}"+B$:GOTO560       :rem  189
555 D$="{OFF}{RVS}{OFF}"+MID$(A1$,INT(RND(1)*2+1),40)
                                                      :rem  228
560 IFE>120THENPOKEUG,U1:D=9                          :rem  224
570 GOTO650                                           :rem  112
600 IFRND(1)>.5THEND$="{OFF}{RVS}"+B$:GOTO610        :rem  131
605 D$="{OFF}{RVS}"+A$                                :rem  184
610 IFE<135THEN650                                    :rem   10
620 FORK=0TO14:PRINTTAB(K)" BRAVISSIMO, HAI SUPERATO LA P
    ROVA{ 2 SPAZI}!!!!"                               :rem  198
630 POKEUB,K:NEXTK                                    :rem  154
640 GOTO9110                                          :rem  158
650 PRINTU0$;LEFT$(D$,42)                             :rem  166
660 POKEUS+1,FG+48                                    :rem   31
700 REM CONTROLLA I TASTI                             :rem  247
710 K=PEEK(197):IFM<0THENM=0                          :rem  162
712 POKEUH+7,2:POKEUL+7,M*8:FG=FG+1                   :rem   90
715 IFK=64THENM=M-2:GOTO800                           :rem  142
716 IFK<>60THEN725                                    :rem   37
718 IFFG<2THEN800                                     :rem  241
720 F=1:FX=X:FY=Y+6:POKEV,FX:POKEV+1,FY:POKEV+21,3:FG=FG-
    2                                                 :rem  149
722 IFPEEK(V+16)=2THENPOKEV+16,3                      :rem  156
723 IFFG<0THENFG=0                                    :rem   77
724 GOTO800                                           :rem  110
725 M=M+1:IFM>9THENM=9                                :rem   80
730 IF(2ANDPEEK(V+16))AND(K=10ORK=13)THEN770          :rem   68
735 IFK=10THENX=X-M:IFX<30THENX=30                    :rem  148
740 IFK=13THENX=X+M:IFX>255THENPOKEV+16,PE   (V+16)+2:X=X-
    255                                               :rem  194
750 IFK=12THENY=Y+M:IFY>200THENY=200                  :rem  245
760 IFK=9THENY=Y-M:IFY<60THENY=60                     :rem  116
765 GOTO800                                           :rem  115
770 IFK=10THENX=X-M:IFX<0THENPOKEV+16,PEEK(V+16)-2:X=255+
    X                                                 :rem   86
780 IFK=13THENX=X+M:IFX>60THENX=60                    :rem  157
800 REM VISUALIZZA E CONTROLLA LE COLLISIONI          :rem    7
805 IFFG>9THENFG=9                                    :rem   98
```

```
810 POKEV+2,X:POKEV+3,Y                                 :rem  161
820 IFPEEK(V+31)AND2THEN9000                            :rem  129
850 IFF<1THEN150                                        :rem  164
852 IFF=2THEN860                                        :rem  176
855 POKEUV,15:POKEUA,12:POKEUD,128:POKEUW,17:F=2:rem  253
860 FORK=0TO40STEP8:FY=FY+8:POKEV+1,FY:IFFY>220THEN900
                                                        :rem  184
865 POKEUL,FY:POKEUH,6                                  :rem  166
870 IFPEEK(V+31)<>1THENNEXTK:GOTO990                    :rem    2
875 NX=0:IFPEEK(V+16)AND1THENFX=FX+255:NX=1             :rem  159
880 Z=US+INT((FX-25)/8)+INT((FY-42)/8+1)*40             :rem  107
882 POKEUV,15:POKEUA,72:POKEUD,128:POKEUH,11            :rem  255
883 POKEUL,0:POKEUW,129                                 :rem  172
884 POKEV+4,FX:POKEV+5,FY:IFNXTHENPOKEV+16,PEEK(V+16)+4
                                                        :rem  218
885 POKEV+21,6                                          :rem   26
886 FORK=0TO3:POKEZ+K,32:POKEZ-40+K,32                  :rem   64
887 NEXTK                                               :rem   49
900 F=0:POKEV+21,2:IFNXTHENPOKEV+16,PEEK(V+16)-4:rem  151
910 GOSUB9500                                           :rem  232
990 GOTO150                                             :rem  113
999 END                                                 :rem  130
3000 PRINT"{CLR}{ 5 GIU'}{ 7 SPAZI}{RVS}{YEL}{ 2 SPAZI}CO
     RSA NELL'IPERSPAZIO{ 2 SPAZI}{OFF}"                :rem  142
3200 PRINTU0$"{GIU'}{ 7 SPAZI}PREMI UN TASTO PER GIOCARE"
                                                        :rem  220
3210 GETM$:IFM$=""THEN3210                              :rem  199
3220 RETURN                                             :rem  167
5000 REM SUBROUTINE DI LETTURA DATI SPRITE              :rem   96
5001 REM LA VARIABILE DI INIZIO DEI DATI E' "V" :rem   31
5002 V=53248                                            :rem   96
5004 REM ALTERA LE FINE MEMORIA BASIC E L'INIZIO MEMORIA
     VARIABILI                                          :rem  172
5005 POKE52,60:POKE56,60                                :rem   88
5006 REM CARICA I DATI NEI BLOCCHI DA 240 IN SU :rem  231
5007 FORK=0TO2:FORJ=0TO62                               :rem   35
5008 READA:POKE(240+K)*64+J,A:NEXTJ,K                   :rem  160
5010 REM SPRITE DEL MISSILE                             :rem  108
5020 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                                :rem  149
5030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                                :rem  150
5040 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                                :rem  151
5050 DATA0,124,0,0,56,0,0,16                            :rem  113
5060 DATA0,0,16,0,0,16,0,0                              :rem    7
5070 DATA16,0,0,0,0,0,0,0                               :rem  209
5080 DATA0,0,0,0,0,0,0,0                                :rem  155
5090 DATA0,0,0,0,0,0,0                                  :rem   64
5110 REM SPRITE DELLA NAVETTA                           :rem  247
5120 DATA0,0,0,126,60,126,62,24                         :rem   12
5130 DATA124,30,24,120,15,24,240,7                      :rem  163
5140 DATA153,224,1,255,128,0,255,0                      :rem  173
5150 DATA0,255,0,127,255,254,63,255                     :rem  235
```

```
5160 DATA252,63,189,252,47,255,244,39                :rem 100
5170 DATA189,228,3,255,192,1,165,128                 :rem  44
5180 DATA0,231,0,0,102,0,0,60                        :rem 155
5190 DATA0,0,24,0,0,24,0                             :rem 173
5210 REM SPRITE DELLA NAVETTA ESPLOSA                :rem  15
5220 DATA34,162,73,84,20,84,42,44                    :rem 137
5230 DATA84,20,129,40,74,8,160,165                   :rem 188
5240 DATA17,68,16,170,130,32,85,0                    :rem 132
5250 DATA4,170,0,85,85,84,0,124                      :rem  35
5260 DATA4,21,21,84,40,170,160,36                    :rem 125
5270 DATA161,100,0,9,66,1,36,128                     :rem  79
5280 DATA42,138,84,1,36,0,0,0                        :rem 181
5290 DATA72,66,128,0,8,0,16                          :rem  97
7000 REM ******************************              :rem 109
7002 REM CODICI COLORI                               :rem  32
7005 REM (SONO USATI SOLO QUESTI COLORI)             :rem 166
7010 U0=0:U0$="{BLK}":REM NERO                       :rem   0
7020 U1=1:U1$="{WHT}":REM BIANCO                     :rem 241
7030 U2=2:U2$="{RED}":REM ROSSO                      :rem 246
7040 U3=5:U3$="{GRN}":REM VERDE SCURO                :rem 106
7050 U4=6:U4$="{BLU}":REM BLU SCURO                  :rem 220
7060 U5=8:U5$="[<1>]":REM ARANCIONE                  :rem 100
7070 U6=9:U6$="[<2>]":REM MARRONE                    :rem   0
7080 U7=10:U7$="[<3>]":REM ROSA                      :rem  77
7090 U8=13:U8$="[<6>]":REM VERDE CHIARO              :rem  77
7100 U9=14:U9$="[<7>]":REM BLU CHIARO                :rem 182
7110 UU=4:UU$="{PUR}":REM VIOLA                      :rem 162
7120 UR=12:UR$="[<5>]":REM GRIGIO CHIARO             :rem 196
7130 UE=7:UE$="{YEL}":REM GIALLO                     :rem 198
7140 UF=11:UF$="[<4>]":REM GRIGIO SCURO              :rem 130
7200 REM LOCAZIONI DI MAGGIORE IMPORTANZA            :rem  50
7210 US=1024:REM INIZIO SCHERMO CARATTERI            :rem  22
7220 UC=55296:REM INIZIO SCHERMO COLORI              :rem 116
7230 UG=55281:REM COLORE DI FONDO                    :rem 143
7240 UB=55280:REM COLORE DI BORDO                    :rem 138
7300 REM LOCAZIONI PER IL SUONO                      :rem 102
7310 UV=54296:REM VOLUME PER TRE VOCI                :rem 182
7320 UA=54277:REM ATTACCO VOCE 1                     :rem  35
7330 UD=54278:REM SUSTAIN VOCE 1                     :rem  80
7340 UH=54273:REM BYTE ALTO VOCE 1                   :rem 141
7350 UL=54272:REM BYTE BASSO VOCE 1                  :rem 217
7360 UW=54276:REM FORMA D'ONDA VOCE 1                :rem  63
7400 RETURN                                          :rem 171
7500 REM ***************************                 :rem  30
8000 REM SUBROUTINE PER LA PRODUZIONE DI SUONI       :rem  90
9000 REM NAVE COLPITA                                :rem 227
9010 POKEV+40,U0:POKEV+4,X:POKEV+5,Y                 :rem 213
9020 IFPEEK(V+16)AND2THENPOKEV+16,6                  :rem 101
9030 POKEUV,15:POKEUA,15:POKEUD,63:POKEUH,7:POKEUL,20
                                                     :rem  97
9032 POKEUW,129                                      :rem 113
```

```
9035 FORK=0TO20:POKEV+40,U1:FORJ=1TO20:NEXTJ       :rem   22
9040 POKEV+40,U0:FORJ=1TO20:NEXTJ,K                :rem  170
9050 POKEV+21,6                                    :rem   67
9060 FORJ=0TO200:NEXTJ                             :rem  101
9070 POKEV+21,4                                    :rem   67
9080 FORJ=0TO200:NEXTJ:POKEV+21,0:POKEUW,128       :rem  236
9100 PRINTU0$;"{HOME} D I S T R U T T O"           :rem  100
9102 PRINT"{GIU'} HAI PERCORSO"INT(E*10)/10;" ANNI LUCE"
                                                   :rem   87
9110 PRINT" GIOCHI ANCORA (S/N)?"                  :rem   99
9111 FORZX=1TO10:GETA$:NEXT                        :rem  207
9120 GETA$:IFA$=""THEN9120                         :rem  187
9130 IFA$="S"THENGOSUB9500:POKEUV,0:PRINT"{ 2 SPAZI}OK...
     ":RUN                                         :rem  224
9140 IFA$="N"THENGOSUB9600:PRINT"{CLR} GRAZIE PER AVER GI
     OCATO CON ME. CIAO !":END                     :rem  120
9150 GOTO9120                                      :rem  212
9500 REM CANCELLA IL SUONO NELLA VOCE 1            :rem  216
9510 POKEUA,0:POKEUD,0:POKEUH,0:POKEUL,0:POKEUW,128:RETUR
     N                                             :rem   12
9600 POKE53270,PEEK(53270)OR8:RETURN               :rem  149
```

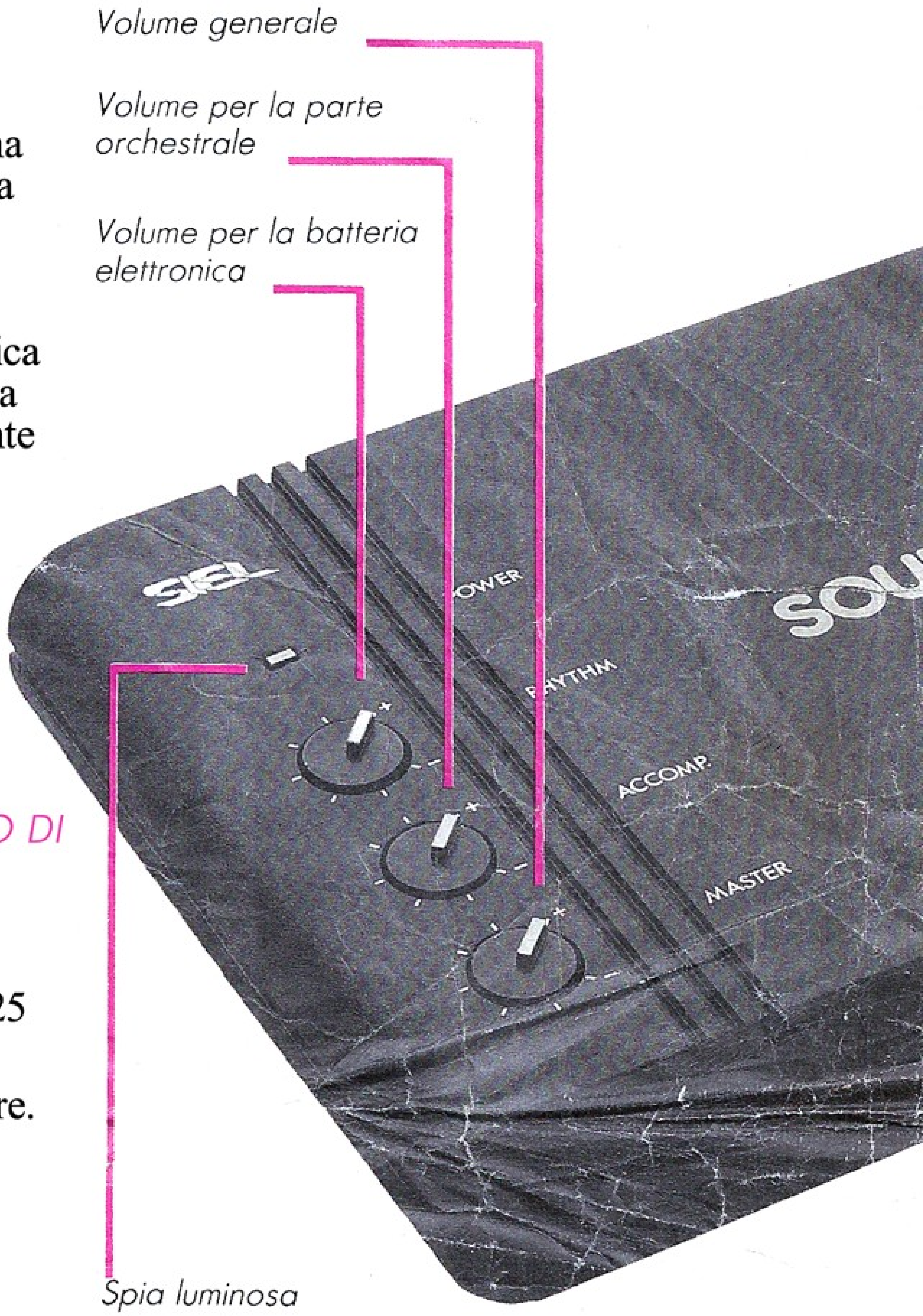


A TUTTA MUSICA CON

Musica dal calcolatore musica vera, musica tua!

Con l'unità periferica SOUND BUGGY, e la tastierina musicale SIEL da sovrapporre a quella alfanumerica, il tuo Commodore 64 si trasforma in un'autentica band.

Se sei già esperto di musica SOUND BUGGY ti porterà alla perfezione. Se sei un principiante diventerai, in pochi giorni, concertista e arrangiatore, comporrai musica tua e potrai ascoltarla in una perfetta registrazione elettronica, collegandoti a ogni impianto stereo, videotelevisivo, monitor C 64.



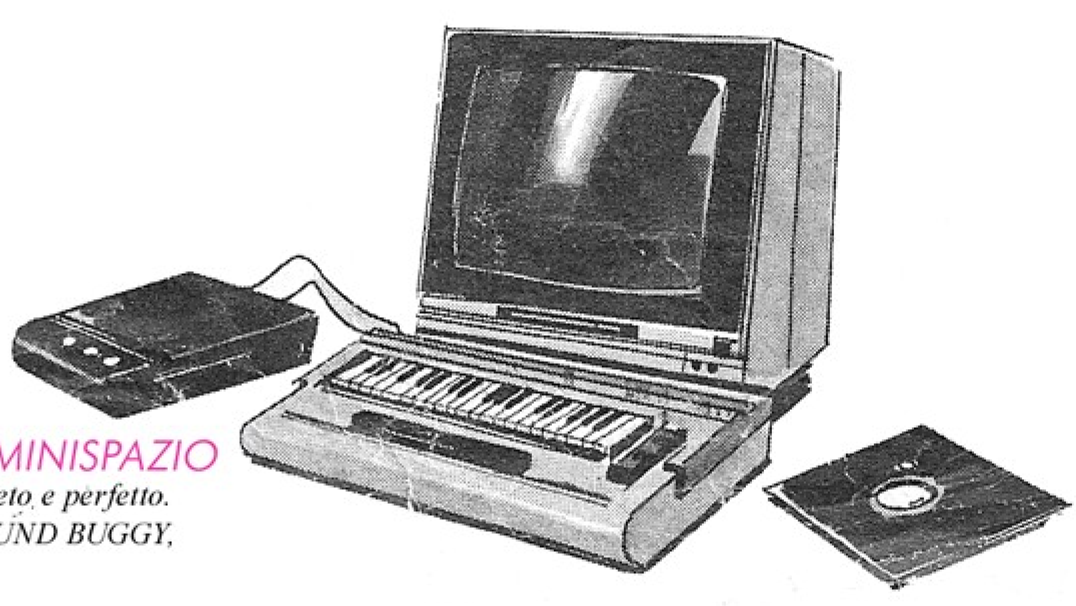
UN ECCEZIONALE PACCHETTO DI PROGRAMMI

Grazie allo straordinario software di SOUND BUGGY potrai eseguire o comporre su 25 ritmi (12 preregistrati), e potrai correggere, migliorare, registrare.

In più, tramite interfaccia MIDI, SOUND BUGGY comunica anche con expander, sintetizzatori, sequencer ecc.

Insomma, SOUND BUGGY è un vero prodigio dell'elettronica servizio della tua creatività musicale.

Questa Cedola rappresenta l'unico modo di ordinare SOUND BUGGY.
Ritagliala e spediscil
subito.
Usufruirai dello speciale prezzo bloccato fino al 31.12.85.

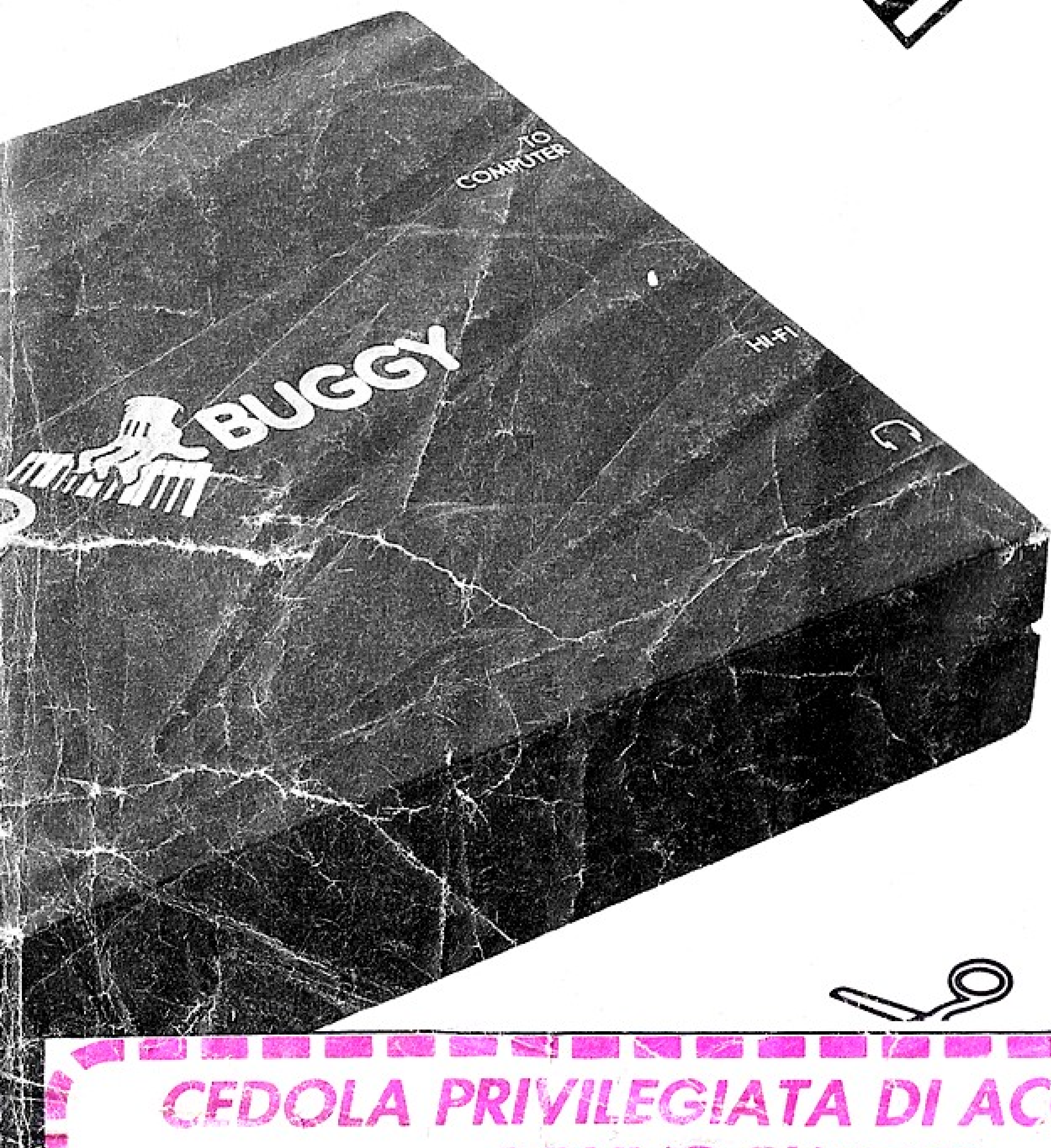


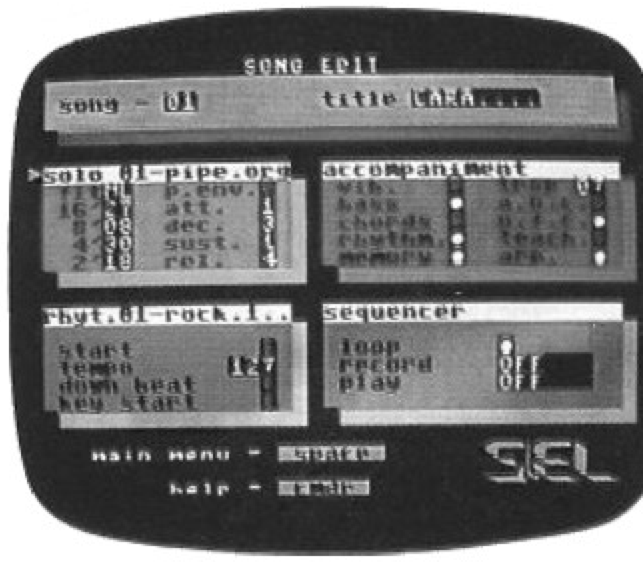


MAXI PRESTAZIONE IN MINISPAZIO

Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto. Tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY, minitastiera SIEL, il software.

SOUND BUGGY





Song Edit

E il cuore del SOUND BUGGY e permette di dirigere l'"orchestra". Infatti consente di intervenire in tempo reale, modificando i parametri relativi a: Solo, Rhythm, Accompaniment, Sequencer.



CEDOLA PRIVILEGIATA DI ACQUISTO SOUND BUGGY



Da inviare in busta chiusa a: **"Filodiretto SIEL"**
SIEL Società Industrie Elettroniche s.p.a.
CASELLA POSTALE 10823 - 20124 MILANO MI

☐ **Sì,** desidero acquistare SOUND BUGGY, la vostra unità periferica per C 64. Speditemela contrassegno completa di **minitastiera, pacchetto software** sia su disco che su cassetta, **libretto istruzioni** al prezzo speciale di L. 185.000 (incluse L. 27.650 IVA e L. 3.750 di spese post[illegible]).
È inteso che il mio SOUND BUGGY sarà protetto da **Garanzia per 1 anno.**

SIEL

Nome ______________________ Cognome ______________________

Indirizzo ______________________

CAP ______________________ Località ______________________

Data ______________________ Firma ______________________

(per i m[illegible]ori occorre quella del genit[illegible]